# Antoine BARDET : Driver, le PHÉNOMÈNE de la PlayStation [Sources]

Voici les sources utilisées pour documenter ma vidéo consacrée au premier épisode de *Driver* sorti en 1999.

[https://youtu.be/m28Tb_HRggM]

Vous trouverez le timecode suivi de la référence appropriée.
Un lien vers la source bibliographique sera partagé lorsque ce sera possible. Pour ne pas trop alourdir la présentation (même si ça doit déjà être indigeste), il ne sera partagé qu'à la première citation.

Vous trouverez également les crédits de fin dans leur intégralité, incluant les sources bibliographiques et internets, les extraits de vidéos ainsi que la musique utilisée.

---

## Sources :

**1:13 :** « *"In terms of the subject matter, it was a bit of a childhood obsession with car chases," Martin recalls. "The first movie I can remember going to see was the Walter Hill film The Driver with my parents when I was really small, so when it came to wanting to do that kind of game, that's where that stemmed from."* » BIGG Martin, *drivinggamespro.com*, Martin Edmondson on Driver: "I wanted a darker, grittier look for Tanner", < https://web.archive.org/web/20110715161200/http://drivinggamespro.com/featured/martin-edmondson-driver-interview/ >, 11 juillet 2011

**2:33 :** Dans cet article, Martin Edmondson revient sur ses premiers amours de l'arcade : « *I became really excited by the possibilities. Probably because my early interest in videogames stemmed from the arcades and games like Defender and Robotron, which always had far more powerful hardware than home computers.* » PEMBREY Graham, « The Evolution of Shadow of the Beast », *Retro Gamer,* n°242 janvier 2023, p28
Lien vers le magazine : https://archive.org/details/retro-gamer-magazine-archive/Retro%20Gamer/2023/Retro%20Gamer%20UK%20I242%202023_downmagaz.net/page/28/mode/2up
« *There were things like Asteroids and Centipede and I just got hooked on them and found them fascinating. So that's how it started. Actually getting into programming just came about as if you're interested in something and find it fascinating, you want to try to understand the inner workings of it and ultimately try and do something similar, if not try to better it. It became a bit of a fascination for me trying to do what arcade games were doing with vastly superior hardware on home computers.* » HUNT Start, « In the chair with… Martin Edmondson », *Retro Gamer,* n°116 juillet 2013, p.90
Lien vers le magazine : https://archive.org/details/retro-gamer-uk-2013/Retro%20Gamer%20UK%20116/page/90/mode/2up

**02:43 :** Le passé de Edmondson : « *Reflections was set up 14 years ago and after a couple of years writing games for a machine called the BBC Micro (which was only available in the UK)* »,

« Who's Driving Driver? An Interview with Martin Edmonson », *Game Informer*, n°71 volume IX, mars 1999, p.20
Lien vers le magazine : https://archive.org/details/game-informer-issue-71-march-1999/page/n21/mode/2up

**2:54 :** À propos du nom du studio Reflections, Edmondson explique dans cette interview « […] *the name of the company was born out of a piece of artwork that I did on the ST or the Amiga. It was the word 'reflections' written across a microchip floating in space. Now, the word could have been anything; at that point I was just fascinated by chrome for some reason, so I wrote 'reflections' in the chrome.* » HUNT Start, « In the chair with… Martin Edmondson », *Retro Gamer*, n°116 juillet 2013, p.90

**3:15 :** à propos de la difficulté très élevée de *Shadow Of The Beast*, l'avis est partagé par la presse de l'époque mais aussi par Edmondson : « *Reviews were strong, although everyone agreed the game was rock hard. "That's probably due to my arcade background, the fact that I enjoyed hard games," explains Martin. "It was compounded by the fact that I played the game so much during development and testing that I kept thinking it was a bit too easy. I should have recognised that and adjusted for it, looking back."* […] *Martin agrees with the assessment that the game was, more than anything, a huge technical showcase for the Amiga.* » PEMBREY Graham, « The Evolution of Shadow of the Beast », *Retro Gamer*, n°242 janvier 2023, p.31

**03:20 :** L'effet de parallaxe a eu son importance dans le succès de *Shadow Of The Beast* : « *Tailor-made to max out the Amiga*, Shadow Of The Beast *was a feast for the senses, from its multi-layered parallax scrolling to the atmospheric soundtrack.* » PEMBREY Graham, « The Evolution of Shadow of the Beast », *Retro Gamer*, n°242 janvier 2023, p.29

**04:14 :** C'est l'éditeur Psygnosis, avec qui Reflections avait déjà travaillé sur *Shadow Of The Beast* qui a proposé à Reflections de réaliser un jeu pour la future PlayStation. À l'époque, l'éditeur venait d'être racheté par Sony : « *Sony had bought Psygnosis in 1993, and the publisher was busy commissioning games to fill out the PlayStation's European launch line-up. "They asked us to pitch a project," says Mike* [Troughton] » PACWOOD Lewis, « The History of Destruction Derby », *Retro Gamer*, n°208 juin 2020, p.72
Lien vers le magazine : https://archive.org/details/retro-gamer-magazine-archive/Retro%20Gamer/2020/Retro%20Gamer%20-%20Is.%20208_downmagaz.net/page/72/mode/2up

**04:32 :** Sur l'influence des souvenirs d'enfance de Edmondson sur *Destruction Derby* : « *But Martin says that the idea for a game about destroying cars goes right back to his childhood. "When I was very young, my dad used to take me to real destruction derbies — they call it banger racing in the UK.* » PACWOOD Lewis, « The History of Destruction Derby », *Retro Gamer*, n°208 juin 2020, p.72

**05:00 :** *Destruction Derby* est né dans la souffrance et dans le crunch : « *With such a short timeframe for development, work on* Destruction Derby *was intense. Mike remembers working overtime almost from the start, and Martin says development went on "pretty much seven days a week".* » PACWOOD Lewis, « The History of Destruction Derby », *Retro Gamer*, n°208 juin 2020, p.75
« *Finally, after a feverishly fast nine months of development, Destruction Derby went on sale in October 1995, a couple of weeks after the PlayStation launch.* » PACWOOD Lewis, « The History of Destruction Derby », *Retro Gamer*, n°208 juin 2020, p.75

**05:07 :** *Destruction Derby* a été un gros succès dès sa sortie : « *Mike* [Troughton] *recalls that the "reviews weren't stellar", but the game was a huge success nonetheless, overtaking* WipeOut *as the*

*fastest selling CD-based game.* » PACWOOD Lewis, « The History of Destruction Derby », *Retro Gamer,* n°208 juin 2020, p.75

**06:00 :** L'étincelle créative de *Driver* : « *The thing that really inspired* Driver*, exactly as you saw in the final game, was actually the figure-of-eight track that we built in* Destruction Derby*, and stopping the car in the crossroads of this figure-of-eight and wondering wouldn't it be great if we had traffic lights here and this was a junction and these were all pedestrians whizzing past, and you could just sit here and watch the world go by. That's what inspired me to do* Driver *in the form that you finally saw the game.* » HUNT Start, « In the chair with… Martin Edmondson », *Retro Gamer,* n°116 juillet 2013, p.94

« *The basic concept of a game involving chasing on real streets sprung into life during the development of Destruction Derby about three years ago. This happened when playing the cross roads track and thinking it would be great to have traffic lights and allow the player to drive anywhere. »* « Who's Driving Driver? An Interview with Martin Edmonson », *Game Informer,* n°71 volume IX, mars 1999, p.20

**06:31 :** *Driver* a tout d'abord été développé à destination du PC. Martin Edmondson l'explique ici dans ce podcast, à environ 1:23:00 : https://youtu.be/K_kQtCci9k4?si=ygfxKl4XPuRArKQH&t=5033
Tony Oakden, lead programmeur sur le jeu, le confirme également ici : « *The game was intended to be developed for the PC, but after about six months of development the company decided that the PlayStation was going to become the dominant game hardware and that emphasis should switch to that.* » HUNT Stuart, « The making of… Driver », *Retro Gamer,* n°70 janvier 2010, p.71
Lien vers le magazine : https://archive.org/details/retro-gamer-raspberry-pi-buenos-aires/Retro%20Gamer%20072/page/66/mode/2up

**06:52 :** Une fois passé sur PlayStation pour le développement principal, il a fallu faire des sacrifices : « *"*[…] *we had to take the version made for the PC, which had all that extra processing power and hardware, and make it work on the PlayStation. We had to pull all sorts of tricks to make the game work, let alone look good." There were things that did let Driver down, though. It had harsh difficulty spikes, long loading times, small draw distances and even the occasional gremlin in the engine.* » HUNT Stuart, « The making of… Driver », *Retro Gamer,* n°70 janvier 2010, p.71

**07:05:** *Driver* passe en priorité sur PlayStation. Edmondson l'explique ici pour le podcast *Retro Hour,* à environ 1:25:00 : https://youtu.be/K_kQtCci9k4?si=jopo3PPCvguPfacO&t=5141

**07:50 :** Dans cette interview pour le podcast *Retro Hour,* à environ 1:26:00, Edmondson explique qu'il payait de sa poche le développement et prévoyait de choisir à la fin qui allait éditer le jeu : https://youtu.be/K_kQtCci9k4?si=v1oBesEcnKxWqc0J&t=5172

**07:58 :** Sony n'aimait pas beaucoup que le personnage soit un gangster : « *"Originally the game was going to be published by Sony. At that point it was about a getaway driver, but Sony said we really needed to make him somebody you could aspire to be, rather than a criminal. So one of us suggested we make him an undercover cop doing all of the same stuff but for the benefit of society. In real life he wouldn't be allowed to do any of that, but it was only a videogame!"* » MILNE Rory, « The Evolution of Driver », Retro Gamer, n°234 juin 2022, p.66
Lien vers le magazine : https://archive.org/details/retro-gamer-magazine-archive/Retro%20Gamer/2022/Retro%20Gamer%20UK%20I234%202022_downmagaz.net/page/66/mode/2up

**08:35 :** Edmondson explique ici, à environ 1:26:00, qu'en plus de l'édition, GT Interactive proposait aussi de racheter le studio, ce qui était plus intéressant que l'offre de Sony : https://youtu.be/K_kQtCci9k4?si=SyDaYopp-QNhupLK&t=5186

**08:43 :** GT Interactive rachète officiellement Reflections en décembre 1998. Communiqué de presse daté du 18 décembre 1998 et publié sur le site officiel de GT Interactive : « *GT Interactive Software Corp.* […] *further expanded its international presence and augmented its stable of quality internal software developers today by agreeing to acquire U.K.-based Reflections Interactive Ltd., executive partner in the premier software development studio, for 2.28 million shares of common stock.* » https://web.archive.org/web/20000312195524fw_/http://www.gtinteractive.com/ch5/press/reflections.html

**08:58 :** Il est toujours compliqué d'obtenir une date de sortie exacte pour les jeux de cette époque. Encore plus quand on tient compte du fait que les jeux ne sortaient pas en même temps sur tous les territoires.
Tout semble cependant indiquer que *Driver* est d'abord sorti sur PlayStation à l'été 1999.
La fiche du jeu sur IGN indique une sortie initiale au 8 juillet 1999 : https://www.ign.com/games/driver
Dans ce test de la version PC, toujours chez IGN et daté du 9 octobre 1999, il est dit : « *Though the PC version of Driver is a fairly straight port from the PlayStation title released in July,* » https://www.ign.com/articles/1999/10/09/driver-5
Enfin, cette publicité publiée dans *Joystick* (n°108, octobre 1999, p.6-7) indique que le jeu débarque sur PC fin septembre 1999 : https://download.abandonware.org/magazines/Joystick/joystick_numero108/006.jpg

**09:05 :** La campagne publicitaire est très ambitieuse : « *Preparing for one of its largest product rollouts in history, GT Interactive Software Corp.* […] *is launching a comprehensive multi-million dollar marketing campaign for its new PlayStation® game console and PC title, Driver.* » https://web.archive.org/web/20000122214913fw_/http://www.gtinteractive.com/ch5/press/highgear.html
Pour l'anecdote, non citée dans la vidéo, la campagne promotionnelle a également inclue une balade en grosse cylindrée dans les rues de Londres : https://archive.org/details/extreme-playstation-21/page/n5/mode/2up?q=%22driver+2%22+%22gt+interactive%22

**09:32 :** Sur les influence télévisées de *Driver* : « *The game style was very much influenced by the classic car chase movies and TV shows of the seventies: Bullitt, Starsky and Hutch, Dukes of Hazzard, Smokey and the Bandit, and many others.* » « Who's Driving Driver? An Interview with Martin Edmonson », *Game Informer,* n°71 volume IX, mars 1999, p.20
« *It was set in real cities because of the game's movie inspirations, so we picked cities that were in films that people might have seen - San Francisco from* Bullitt *was an obvious one. It was also to immerse you more in a real world, and it really helped with the immersion if you were Steve McQueen for the day when you were playing it.* » MILNE Rory, « The Evolution of Driver », Retro Gamer, n°234 juin 2022, p.66
Pour les inspirations cinématographiques, voir également référence à **1:13**.

**15:40 :** D'après Martin Edmondson, chaque ville contient entre 20 et 30 miles de routes. Donc converti en kilomètres, ça fait entre 32 et 48 kilomètres « *There are four cities in Driver and each one has 20 to 30 miles of roads, and around 150,000 buildings/objects.* » « Who's Driving Driver? An Interview with Martin Edmonson », *Game Informer,* n°71 volume IX, mars 1999, p.20

**15:48 :** Reflections avait envoyé des membres du staff prendre des photos aux USA : GEILLE Pascal, « Top secret – Driver », *Playmag*, n°34 mars 1999, p.60-63
Lien vers le magazine : https://www.abandonware-magazines.org/affiche_mag.php?mag=92&num=14819&album=oui
Egalement dans cet article : « Driver – Take a Walk on The Wild Side », *Electronic Gaming Monthly*, n°122 novembre 1998 p.116-117 https://archive.gamehistory.org/item/46788c9f-4440-4ad8-81ba-3968216d0f8e

**19:15 :** En quelle année se déroule *Driver* ? Impossible de répondre précisément à cette question. Ici, en 2006, à l'occasion de la sortie à venir de *Driver: Parallel Lines*, Gareth Edmondson dit que cet épisode [*Parellel Lines*] se passe bien en 1978, contrairement au premier qui ne faisait qu'évoquer cette époque : « *The choice to, firstly, go for 1978 was a pretty simple one. Driver games have always been influenced by '70s car-chase movies* […], *and this time we decided that we wanted to take the game back to its roots and re-create some of the feeling generated by Driver 1. So, rather than just having a nonspecific time setting influenced by the 70s, we decided to go all the way and completely immerse the players in the '70s vibe and actually set it in 1978.* » https://www.gamespot.com/articles/driver-parallel-lines-designer-diary-2/1100-6144039/

**19:40 :** Je trouve l'histoire de *Driver* confuse et décousue. C'est une opinion très personnelle bien-sûr mais je tiens quand même à dire que c'est aussi l'avis de Martin Edmondson, comme il l'explique dans cette interview en 2011 : « *Driver 1's story suffered a bit from 'oh we had to take that mission out' so the story was a bit tricky to follow.* »
- BIGG Martin, *drivinggamespro.com*, « *Martin Edmondson on Driv3r: "the strength of criticism took us aback"* », < https://web.archive.org/web/20110715222244/http://drivinggamespro.com/featured/martin-edmondson-driver-2-driver-3-interview/ >, 12 juillet 2011

**20:13 :** Dans le test de *Joypad*, il est dit que bien que les cinématiques soient nombreuses elles sont aussi d'assez mauvaise qualité « *notamment au niveau des animations des personnages, assez grotesques.* ». « Driver », *Joypad*, n°87 juin 1999, p.144-151

Tanner est un personnage mystérieux, qui était une véritable intention de Edmondson, si on en croit cet entretien réalisé en 2011 « *I was keen for him to be this gritty character who didn't say very much, who almost seemed disconnected from reality and quite cold. Not in an unpleasant way but someone who would be very hard to get to know and wouldn't want you to get to know them."* » BIGG Martin, drivinggamespro.com, Martin Edmondson on Driver: "*I wanted a darker, grittier look for Tanner*", < https://web.archive.org/web/20110715161200/http://drivinggamespro.com/featured/martin-edmondson-driver-interview/ >, 11 juillet 2011

**22:44 :** Dans cet article de *Retro Gamer*, Edmondson explique : « Driver*'s garage had been inspired by a brilliant sequence in the film* The Driver*, where Ryan O'Neal bashed a Mercedes to pieces, scaring all the robbers in it. The only reason the garage level was there was that it was inspired by the film; that was a little bit of an excuse to get it in.* » MILNE Rory, « The Evolution of Driver », *Retro Gamer*, n°234 juin 2022, p.67

**23:32 :** Concernant la difficulté du tout premier niveau : « *I didn't intend the garage tutorial to be difficult and I didn't actually think it was that difficult. Of course, when you look back on it now that's ridiculous. It was supposed to be challenging, and I think the silly decision looking back on it now, although it's become so well known that it's probably become the right decision, was the fact that you couldn't progress with the game and the story until you'd aced it. […] I thought I'd made it easy enough because I could do it in 23 seconds, so the thinking was if we give people almost three times that amount of time then it must be easy mustn't it?* » HUNT Start, « In the chair with… Martin Edmondson », *Retro Gamer*, n°116 juillet 2013, p.94

**25:46 :** Des cinématiques coupées de la version PlayStation ? C'est en tout cas ce que semble indiquer ce test de la version PC en 1999 : PELLIGRINI Fabien, « Driver », *PCTeam*, n°50 octobre 1999 p.52-53 https://www.abandonware-magazines.org/affiche_mag.php?mag=109&num=4743&album=oui

**26:56 :** Sur les excellentes ventes de *Driver*, les sources sont nombreuses. On peut d'abord citer cette preview de *Driver 2* dans les pages du magazine *Electronic Gaming Monthly* : « *Within a few weeks the title was acknowledged as being one of the fastestselling games of all time and saw sales of over a million within a few months. Initial supplies to stores fell dramatically short. Gamers around the world scrambled to get copies from anywhere they could.* » DAVIDSON John, « Driver 2 », *Electronic Gaming Monthly*, n°13 Volume 3 mars 2000, p.123-126
Lien vers le magazine : https://archive.org/details/electronic-gaming-monthly-issue-128-march-2000/page/122/mode/2up

Ici, en août 2000, *Driver* est à la sixième place des jeux les plus vendues sur PlayStation entre le 2 et le 15 juillet 2000 : https://archive.gamehistory.org/item/b64e38c0-af25-48d7-90a0-cc2048345dc3

Dans le numéro de décembre 1999 de Games Business, p.18, il est à la première place des ventes sur PlayStation. Page 24, il est même indiqué comme deuxième jeu le plus loué, juste derrière *Pokémon Snap*, et p.27, *Driver* est deuxième des jeux de course, toutes plateformes confondues. Ces chiffres concernent le mois d'octobre 1999.
Lien vers le magazine : https://archive.gamehistory.org/item/3db894a3-3109-406b-989a-cc691db42d0f/pdf?token=0c2b3195-7863-4767-8233-512cc1c06c38&length=112852869
Dans cet article de Game Business en janvier 2000, p.37, on peut lire « *Infogrames picked up such notable studios as Humongous Entertainment, Cavedog Entertainment, WizardWorks, and Reflections. The last two alone were responsible for two of the year's biggest sellers: Deer Hunter 2 and Driver, respectively.* »
Lien vers le magazine : https://archive.gamehistory.org/item/3db894a3-3109-406b-989a-cc691db42d0f

Selon cet article, *Driver* a également battu *Final Fantasy VII* et *Metal Gear Solid* dans les charts au Royaume-Uni : « *Question: Which revolutionary street racer by Reflections managed to outsell both* Final Fantasy VII *and* Metal Gear Solid *in the UK? Yep, that* Driver *game caused quite a stir last summer* » « Driver Steps Up A Gear », *Total Station*, n°53 avril 2000, p.20-21
Lien vers le magazine : https://archive.org/details/total-station-issue-53/page/20/mode/2up

**27:04 :** Le succès de Driver a également surpris Edmondson : « *The level of success for* Driver *was a surprise in terms of the number of units that it sold, because obviously, it's a new franchise. It wasn't based on anything else, it wasn't a paid-for license, and it wasn't a sequel.* »
Games Business 1er janvier 2000, p.23.

**27:10 :** Le test de *Joystick* en octobre 1999 qui qualifie *Driver* de « *pauvre, dépassé, saccadé* ». monsieur pomme de terre, « Driver », *Joystick*, n°108 octobre 1999, p.128
Lien vers le magazine : https://download.abandonware.org/magazines/Joystick/joystick_numero108/128.jpg

**27:18 :** *Driver* est régulièrement comparé à *GTA*, comme par exemple en introduction de ce test de la version PC : « *Remember Grand Theft Auto? This highly controversial title broke the rules left, right and centre.* […] *I can recall telling my mates "All this game lacks is 3D." Someone at Reflections must have been thinking the same thing, as their latest release, aptly named Driver, is*

*modelled with a distinct GTA flavour complete with that much anticipated 3D perspective.* » FOX Ed, « Driver », *PC PowerPlay*, n°43 décembre 1999, p.62-64
Lien vers le magazine : https://archive.org/details/PCPowerplay-043-1999-12/page/n61/mode/2up

**27:27:** Ici, dans le test de *GTA 2* sur jeuxvideo.com : « *Si GTA 2 était sorti à la place de GTA, on aurait pu dire "génial" mais quand on sait que ce que des titres tout en 3D comme Driver arrivent à faire, on tique un peu malgré l'excellent gameplay et l'humour de la série des Grand Theft Auto.* » https://www.jeuxvideo.com/articles/0000/00000350_test.htm

**27:40 :** Sam Houser dans les pages de PlayStation Magazine déclare : « *Technically. I think they did a good job. but we are making a completely different game (anyone familiar with* GTA *must be able to appreciate that) and the power to put* GTA *In proper 3D Is just not there on the current PlayStation.* »
« GTA2 Official PlayStation Magazine Special Feature – Crime Does Pay », *Official PlayStation Magazine* (Australie), n°27 octobre 1999, p.34-37
Lien vers le magazine : https://archive.org/details/official-australian-playstation-magazine-27-october-1999/page/36/mode/2up

**27:49 :** Le public veut plus de narration, comme le partage ici Tom Russo, rédacteur chez *Next Generation*, dans les pages de *Games Business* : « Final Fantasy VIII, Syphon Filter, Silent Hill, Resident Evil 3, *and* Dino Crisis *all have something in common: They transcend stereotypical game design by presenting a well-thought-out story* […]. *These games each present a completely unique cinematic experience that surpasses the titles of three years ago. his cinematic experience also emerged in genres besides adventure gaming. Who'd have guessed it'd appear in a driving game?* Driver *unquestionably offers some of the finest car-chase gameplay ever to feed the id behind your stifled road rage.* » RUSSO Tom, « Console Winners and Losers », *Games Business*, 1er janvier 2000, p.28-30

## Bibliographie :


- DAVIDSON John, « Driver 2 », *Electronic Gaming Monthly*, n°13 Volume 3 mars 2000, p.123-126
- PACWOOD Lewis, « The History of Destruction Derby », *Retro Gamer*, n°208 juin 2020, p.72-77
- RUSSO Tom, « Console Winners and Losers », *Games Business*, 1er janvier 2000, p.28-30
- « Driver – Take a Walk on The Wild Side », *Electronic Gaming Monthly*, n°122 novembre 1998, p.116-117
- « Driver », *Joypad*, n°87 juin 1999, p.144-151
- « Driver Steps Up A Gear », *Total Station*, n°53 avril 2000, p.20-21
- « Market Watch », *Games Business*, 15 août 2000, p.12
- « Market Watch », *Games Business*, 1er décembre 1999, p.18-27
- « Market Watch », *Games Business*, 1er janvier 2000, p.10
- « Who's Driving Driver? An Interview with Martin Edmonson », *Game Informer*, n°71 volume IX, mars 1999, p.20-21
- FOX Ed, « Driver », *PC PowerPlay*, n°43 décembre 1999, p.62-64
- GEILLE Pascal, « Top secret – Driver », *Playmag*, n°34 mars 1999, p.60-63
- « GTA2 Official PlayStation Magazine Special Feature – Crime Does Pay », *Official PlayStation Magazine* (Australie), n°27 octobre 1999, p.34-37
- HUNT Stuart, « In the chair with… Martin Edmondson », *Retro Gamer*, n°116 juillet 2013, p.90-95
- HUNT Stuart, « The making of… Driver », *Retro Gamer*, n°70 janvier 2010 p.66-71
- MILNE Rory, « The Making of: Destruction Derby 2 », *Retro Gamer*, n°163 décembre 2016, p.76-79
- monsieur pomme de terre, « Driver », *Joystick*, n°108 octobre 1999, p.128
- PACWOOD Lewis, « The History of Destruction Derby », *Retro Gamer*, n°208 juin 2020, p.72-77
- PELLIGRINI Fabien, « Driver », *PCTeam*, n°50 octobre 1999 p.52-53
- PEMBREY Graham, « The Evolution of Shadow of the Beast », *Retro Gamer*, n°242 janvier 2023, p.28-37

## Webographie :

- BIGG Martin, *drivinggamespro.com*, « Martin Edmondson on Driver: “I wanted a darker, grittier look for Tanner” », < https://web.archive.org/web/20110715161200/http://drivinggamespro.com/featured/martin-edmondson-driver-interview/ >, 11 juillet 2011
- Gamespot Staff, *gamespot.com*, « Driver: Parallel Lines Designer Diary #2 », < https://www.gamespot.com/articles/driver-parallel-lines-designer-diary-2/1100-6144039/ >, 9 février 2006
- *gtinteractive.com*, « GT Interactive and Reflections Shift Into High Gear With Multi-Million Dollar Marketing Campaign for `Driver' », < URL archivé https://web.archive.org/web/20000122214913fw_/http://www.gtinteractive.com/ch5/press/highgear.html >, 30 juin 1999
- *gtinteractive.com*, « GT INTERACTIVE STRENGTHENS GLOBAL PRESENCE WITH ACQUISITION OF U.K. SOFTWARE DEVELOPER, REFLECTIONS INTERACTIVE LTD. », < URL archivé https://web.archive.org/web/20000312195524fw_/http://www.gtinteractive.com/ch5/press/reflections.html >, 22 décembre 1998
- Kornifex, *jeuxvideo.com*, « Driver », < https://www.jeuxvideo.com/articles/0000/00000070_test.htm >, 8 juillet 1999
- Kornifex, *jeuxvideo.com*, « Grand Theft Auto 2 », < https://www.jeuxvideo.com/articles/0000/00000350_test.htm >, 17 novembre 1999
- The Retro Hour (Retro Gaming Podcast), *youtube.com*, « Shadow of The Beast & Driver with Martin Edmonson - The Retro Hour EP338 », < https://www.youtube.com/watch?v=K_kQtCci9k4&t=5141s >, 5 août 2022

## Extraits vidéo :

- *Arcade - Centipede 1980 (HD)* par Klaus S.
- *Arcade Game: Robotron 2084 (1982 Williams)* par Old Classic Retro Gaming
- *Arcade Longplay [900] Asteroids* par SCHLAUCHI sur la chaîne World of Longplays
- *Driver 1 (1999) - PC Gameplay* par AlphaYellow
- FRIEDKIN William, *The French Connection* (1971)
- HILL Walter, *The Driver* (1978)
- KELLJAN Bob, *Starsky and Hutch*, « The Vampire » (1982)
- *Playthrough [PS1] Gran Turismo 2: GT Mode - Part 1 of 2* par RacingGameArchive
- *Ravenskull - Top 85 Games for the BBC Micro (31)* par Colin Hoad
- *Shadow of the Beast Longplay (Amiga) [QHD]* par AL82 Retrogaming Longplays
- *Shadow of the Beast Longplay (C64) [50 FPS]* par AL82 Retrogaming Longplays
- *Silent Hill | PS1 | 4K60$^{fps}$ UHD* 🔴 *| Longplay Walkthrough Playthrough Full Movie Game* par Kawaii Games
- YATES Peter, Bullitt (1968)

## Musique :

*Driver* OST
*Grand Theft Auto* (1997) OST
*Shadow of the Beast* (Amiga) OST
*SimCity 2000* OST
*Tomodachi Life* OST
*Girl On Top* - Amy Lynn & the Honeymen
YouTube Library